

Jurnal "Tata Arta" UNS, Vol. 2, No. 1, hlm. 148-161

Anissa Restuti Amalia, Siswandari, dan Elvia Ivada. *Implementasi Pembelajaran CTL Berbantu Adobe Flash CS6 untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Akuntansi*. Agustus, 2016.

## **IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN CTL BERBANTU ADOBE FLASH CS6 UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI**

Anissa Restuti Amalia, Siswandari, Elvia Ivada  
Pendidikan Akuntansi, FKIP Universitas Sebelas Maret  
Surakarta, 57126, Indonesia  
[anissa\\_restuti@student.uns.ac.id](mailto:anissa_restuti@student.uns.ac.id)

### **ABSTRACT**

*The objective of this research is to improve the learning motivation and achievement in Accounting of the students of State Vocational High School 1 of Ashilah through the implementation of adobe flash CS6-assisted Contextual Teaching and Learning (CTL).*

*This research used the classroom action research with two cycles, and each cycle consisted of planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of research were the students as many as 31 in Grade X of Accounting 2 of State Vocational High School 1 of Ashilah in 2016. The sources of information were Accounting teachers and students. The data of research were collected through non-test, namely: observation and questionnaire of learning motivation and test of achievement. They were validated by using the content validity technique and analyzed by using the statistical descriptive comparative technique of analysis and critical technique of analysis.*

*The results of research are as follows: 1) The students' learning motivation increases as much as 5%. In Cycle I the average percentage of learning motivation indicators was 73.82%, and then it became 78.55% in Cycle II. The indicators refer to the ones claimed by Uno (2007:23), namely: (1) passion and desire to be successful, (1) encouragement and need for studying, (3) future expectations and ideals, (4) learning appreciation, (5) interesting teaching and learning activities, and (6) conducive learning environment. The average of the targeted indicator fulfillment was at least 75%. 2) The students' learning achievement in Accounting increases significantly. In Cycle I, the number of students who fulfilled the minimal learning completeness was 26 (83.87%), and then it became 30 (96.77%) in Cycle II. The targeted learning completeness was at least 75%.*

*Thus, the implementation of adobe flash CS6-assisted CTL can improve the learning motivation and achievement in Accounting of the students of State Vocational High School 1 of Ashilah.*

**Keywords:** *Learning Motivation, Learning Achievement in Accounting, CTL, Adobe Flash CS6.*

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan: motivasi dan prestasi belajar akuntansi pada siswa SMK Negeri 1 Ashilah\* melalui implementasi pembelajaran *Contextual Teaching and Learning (CTL)* berbantu *adobe flash CS6*.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri atas dua siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah\* tahun 2016 yang berjumlah 31 siswa. Sumber data berasal dari guru dan siswa. Teknik pengumpulan data meliputi teknik *non-test* berupa observasi dan angket motivasi belajar siswa, sedangkan teknik tes berupa tes prestasi belajar. Validitas data menggunakan teknik validitas isi. Analisis data menggunakan teknik statistik deskriptif komparatif dan teknik analisis kritis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) motivasi belajar siswa meningkat sekitar 5%. Pada siklus I rata-rata persentase indikator motivasi belajar siswa adalah 73,82% dan meningkat menjadi 78,55% pada siklus II. Indikator motivasi belajar siswa yang digunakan mengacu pada teori Uno (2007:23), yaitu: 1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan kebutuhan untuk belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan belajar yang menarik, dan 6) adanya lingkungan belajar yang kondusif dengan capaian yang ditargetkan adalah 75% dari rata-rata indikator. (2) Prestasi belajar akuntansi siswa meningkat yaitu pada siklus I ketuntasan belajar siswa mencapai 83,87% (26 siswa) dan menjadi 96,77% (30 siswa) pada siklus II. Capaian prestasi belajar yang ditargetkan adalah sebesar 75% dari ketuntasan belajar siswa.

Simpulan penelitian ini adalah implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa SMK Negeri 1 Ashilah\*.

**Kata Kunci:** Motivasi Belajar, Prestasi Belajar Akuntansi, *CTL*, *Adobe Flash CS6*.

\*Nama sekolah disamarkan

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah salah satu faktor pendukung untuk meningkatkan kualitas sumber daya dan menggali potensi yang ada di dalamnya. Semakin tinggi standar pendidikan menunjukkan bahwa kualitas sumber daya akan jauh lebih baik. Selain itu, perkembangan teknologi dan informasi yang begitu cepat termasuk dalam bidang pendidikan juga semakin mendorong suatu negara memperbaiki mutu pendidikan yang

sudah ada. Oleh karena itu, pendidikan layaknya paru-paru dunia yang akan menjadi satu bagian terpenting bagi kelangsungan hidup suatu negara.

Kusmawati, Hamidi, & Santoso (2015) menyatakan bahwa salah satu upaya meningkatkan mutu pendidikan adalah dengan usaha meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Berhasil atau tidaknya proses pendidikan dipengaruhi oleh mutu proses

pembelajaran dan hasil belajar siswa yang tercapai. Proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdiri atas berbagai komponen pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain. Suatu proses pembelajaran akan berhasil dengan baik apabila komponen-komponennya saling berinteraksi dengan baik. Komponen pembelajaran terdiri atas kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi.

Salah satu komponen pembelajaran yang penting adalah guru. Guru selalu dituntut untuk memberikan pembelajaran inovatif dengan menggunakan media maupun model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Wiyana, dkk. (2013) bahwa profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa, menyediakan lingkungan belajar siswa yang meliputi tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana dan prasarana yang diperlukan untuk mengemas pembelajaran dan mengatur bimbingan belajar sehingga memudahkan siswa belajar. Media dalam pembelajaran sangat dipentingkan sebagai upaya meminimalisasi isu verbalisme.

Selain itu, guru merupakan motivator bagi siswa. Peranan guru dalam proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap siswa, sebab guru merupakan motivator siswa dalam pembelajaran. Guru harus mampu memilih dan menyesuaikan model dan strategi yang tepat dengan materi yang disampaikan untuk mencapai hasil yang maksimal, sehingga dengan demikian akan tercipta suasana kelas yang aktif dan menyenangkan. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dapat menimbulkan hasil dan semangat siswa untuk terus belajar (Wahyuni, dkk., 2015:160).

Hasil studi awal yang telah dilakukan di kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah bahwa motivasi siswa dalam proses belajar masih rendah, yang terlihat dari: siswa kurang serius dalam proses pembelajaran, siswa lebih fokus berbicara dengan teman di sebelahnya, mengantuk, bermain *games*, bahkan siswa lebih tertarik untuk membuka akun sosial media mereka pada salah satu *website* menggunakan komputer masing-masing karena adanya jaringan internet, semua siswa tidak memiliki modul pembelajaran *spreadsheet* sehingga hanya mengandalkan penjelasan dari guru, sedangkan kurang dari sepuluh siswa yang mendengarkan penjelasan guru dengan fokus. Selain itu,

prestasi belajar siswa masih rendah yang terlihat pada nilai Ulangan Tengah Semester (UTS), yaitu dari 31 siswa hanya sebesar 58,06% yang telah mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan 41,94% diantaranya belum mencapai KKM. KKM yang ditetapkan yaitu 2,67 pada skala 4.

Rendahnya motivasi serta prestasi belajar siswa juga disebabkan kurang adanya pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia, seperti laptop, *LCD proyektor*, dan *speaker*. Selain itu juga ruang komputer yang tersedia sering digunakan untuk *Computer-Based Test (CBT)* kelas XII yang melaksanakan uji coba ujian nasional berbasis komputer sehingga proses pembelajaran terpaksa dilaksanakan di kelas dan kadang siswa harus belajar secara mandiri. Oleh sebab itu, perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Penggunaan media pembelajaran yang menarik merupakan wujud nyata dari kreativitas guru agar siswa tidak merasa jenuh dan bosan dalam pembelajaran, serta mendorong siswa untuk memanfaatkan fasilitas yang tersedia dengan sebaik-baiknya (Rahmawati, Dkk., 2015).

Alternatif model pembelajaran yang dapat mengatasi masalah tersebut terhadap siswa dalam proses belajar mengajar adalah model pembelajaran *CTL (Contextual Teaching and Learning)*. Hal

ini sesuai dengan hasil penelitian Silalahi (2011) bahwa model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa maka model ini dapat digunakan sebagai model alternatif pembelajaran guru di dalam kelas, tidak hanya pada mata pelajaran PKn tetapi juga digunakan pada mata pelajaran lain. Jadi, model pembelajaran *CTL* berbantu media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran *spreadsheet* diharapkan agar siswa lebih mudah memahami materi dan menjadikan siswa termotivasi untuk belajar sehingga prestasi belajar siswa juga akan meningkat.

Penelitian yang dilakukan oleh Suparman, Dkk. (2013) menyatakan “*there is a significant interaction between contextual teaching and learning approach and achievement motivation upon students’ writing competency...*” dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pendekatan pembelajaran *contextual teaching and learning* dengan motivasi berprestasi pada kompetensi menulis siswa. Tiningsih, et al. (2014) “*There is an increase for students of writing skills paragraph in Jayapura after learning to write a paragraph arguing with contextual approach...*”. Hassrudin, et al. (2015) “*...students’ critical thinking skills was improved by 18,5% after applying contextual learning in Biology Teaching and Learning Strategy course*”. Jadi,

penerapan pembelajaran *CTL* mampu memberikan dampak positif bagi siswa dalam mata pelajaran baik kemampuan menulis maupun pelajaran biologi.

Pembelajaran *CTL* adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari (Marlina, dkk., 2011:13). Pembelajaran kontekstual dapat dilakukan dengan melibatkan tujuh komponen utama pembelajaran efektif. Tujuh komponen yang dimaksud yakni: konstruktivisme (*constructivism*), bertanya (*questioning*), menemukan (*inquiry*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modeling*), dan penilaian sebenarnya (*authentic assessment*).

Johnson (2009:5) menyatakan bahwa pembelajaran dan pengajaran kontekstual melibatkan siswa dalam aktivitas penting yang membantu mereka mengaitkan pelajaran akademis dengan konteks kehidupan nyata yang mereka hadapi sehingga mereka menemukan makna. Oleh karena itu, siswa akan lebih memahami materi yang diajarkan guru dengan mengaitkan materi ke dalam kehidupan nyata agar siswa dapat menemukan makna.

Penerapan model pembelajaran *CTL* (*Contextual Teaching and Learning*) juga perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif untuk mengembangkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran dan meningkatkan prestasi belajar siswa. Salah satu media yang dapat mendukung dalam penerapan *CTL* adalah dengan menggunakan *adobe flash CS6*. *Adobe flash CS6* merupakan salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Hal ini didukung oleh pendapat Haryawan (2014: 64) yang menjelaskan bahwa *adobe flash CS6* banyak diminati oleh orang karena kehandalannya yang mampu mengerjakan segala hal yang berkaitan untuk pembuatan *film*, kartun, *banner* iklan, *website*, presentasi, *games*, dan sebagainya.

Madcom (2008:1) menyatakan bahwa media pembelajaran dengan program *adobe flash* baik digunakan untuk mendukung pembelajaran interaktif karena *software* tersebut memiliki kemampuan yang lebih unggul dibandingkan *software* lain dalam menampilkan media, gabungan grafis, animasi, suara, serta memiliki interaktifitas dengan pengguna. Sekarang ini program *adobe flash CS6* telah mampu mengolah teks, maupun objek dengan efek

tiga dimensi sehingga tampak lebih menarik.

Software *adobe flash CS6* juga layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif yang telah dibuktikan pada penelitian Bustomi (2013). Ditambah lagi, *adobe flash CS6* yang dikembangkan sebagai media penilaian pembelajaran fisika telah memenuhi kriteria baik sekali dan layak digunakan sebagai instrumen penilaian pembelajaran fisika (Kusumadjati, dkk., 2015).

Kelebihan yang dimiliki *adobe flash CS6* (Priyanto, dkk., 2014) yaitu dengan *flash professional CS6* dengan mudah dapat menggabungkan beberapa simbol dan urutan animasi menjadi lembaran *sprite* tunggal dan optimal untuk alur kerja yang lebih baik dan menarik. Kelemahan *adobe flash CS6* menurut Ulandari (2014) bahwa *adobe flash CS6* dapat diputar jika telah dipasang *adobe flash player*. Kelemahan ini dapat diatasi dengan menginstal *adobe flash CS6*, karena *adobe flash player* secara otomatis akan terinstal bersamaan dengan *adobe flash CS6* atau dengan cara mengunduh secara gratis pada *website adobe flash player*.

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka perlu dilakukan penelitian dengan memanfaatkan model dan media pembelajaran pada siswa SMK Negeri 1 Ashilah melalui implementasi

pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu *adobe flash CS6* untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi pada siswa kelas X Akuntansi 2 di SMK Negeri 1 Ashilah tahun 2016. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) apakah implementasi pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu *adobe flash CS6* pada siswa di SMK Negeri 1 Ashilah dapat meningkatkan motivasi belajar siswa?, dan (2) apakah implementasi *contextual teaching and learning* berbantu *adobe flash CS6* pada siswa di SMK Negeri 1 Ashilah dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa?. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah (1) meningkatkan motivasi belajar siswa melalui implementasi pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu *adobe flash CS6*, dan (2) meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa melalui implementasi pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantu *adobe flash CS6*.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) berbentuk kolaboratif. Peneliti bersama guru mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran dan menentukan tindakan untuk mengatasinya. Kemudian guru melakukan tindakan dan peneliti

melakukan pengamatan. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah tahun 2016.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik *non-test* yang berupa angket motivasi belajar, observasi, dan dokumentasi. Teknik tes berupa tes prestasi belajar. Uji validitas data menggunakan validitas isi. Analisis data yang digunakan berupa data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif dianalisis dengan teknik analisis deskriptif komparatif, yaitu membandingkan hasil hitung dari statistik deskriptif yang berupa nilai capaian rata-rata indikator motivasi belajar siswa dan persentase ketuntasan prestasi belajar akuntansi siswa pada satu siklus dengan siklus selanjutnya. Perbandingan motivasi belajar siswa dilakukan dengan membandingkan capaian indikator motivasi belajar siswa tiap siklus, sedangkan perbandingan prestasi belajar dilakukan dengan membandingkan jumlah siswa yang tuntas belajar tiap siklus. Data kualitatif dianalisis dengan teknik analisis kritis, yaitu mengidentifikasi kelemahan dan kelebihan kinerja siswa dan guru selama proses pembelajaran dalam penerapan tindakan menggunakan pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6*. Hasil analisis tersebut menjadi bahan untuk menyusun rencana tindakan

perbaikan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya. Prosedur penelitian meliputi empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas siklus I dan siklus II. Setiap siklus terdiri atas kegiatan perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Kegiatan perencanaan didasarkan pada observasi awal yang telah dilakukan sebelum tindakan penelitian yaitu mengidentifikasi masalah yang timbul dalam pembelajaran akuntansi. Proses identifikasi masalah dilakukan dengan cara observasi secara langsung untuk mengamati kondisi kelas selama kegiatan belajar mengajar. Setelah dilaksanakan observasi, maka angket awal untuk mengetahui tingkat motivasi belajar disebar kepada siswa guna mendukung data observasi yang telah diperoleh. Hasil angket motivasi belajar menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar siswa masih rendah yaitu sebesar 57,50%. Indikator capaian kinerja sekurang-kurangnya sebesar 75% dari rata-rata capaian indikator motivasi belajar. Data prestasi belajar akuntansi siswa dikumpulkan berdasarkan dokumentasi guru pada hasil nilai Ulangan Tengah Semester (UTS)

siswa dengan materi berbagai rumus fungsi *spreadsheet* yaitu jumlah siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (58,06%), sedangkan indikator kinerja yang ditargetkan sebesar 75% dari siswa yang tuntas.

Setelah masalah diidentifikasi, maka dilakukan rencana tindakan awal untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa melalui implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6*. Tahap perencanaan terdiri atas penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dengan materi teknik membuat aplikasi laba/rugi dan instrumen penelitian yang terdiri atas lembar observasi pelaksanaan pembelajaran, tes pengetahuan untuk mengukur prestasi belajar, serta angket motivasi belajar siswa. Pada siklus ini guru menggunakan model pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6* yang berupa tayangan presentasi. Dari pelaksanaan siklus I masih terdapat kekurangan yaitu masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, kurang berani mengajukan saran atau pendapat serta siswa masih kebingungan dalam menggunakan rumus fungsi. Guru juga kurang menguasai kelas karena banyak kelompok yang belum mengerti rumus fungsi namun sebagian belum diajarkan karena jam pelajaran telah berakhir. Meskipun demikian, hasil tes prestasi belajar akuntansi siswa menunjukkan

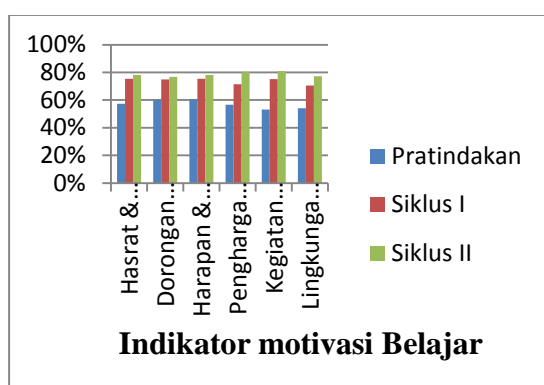
sejumlah 26 siswa telah tuntas belajar (83,87%). Dari segi motivasi belajar siswa, capaian rata-rata indikator motivasi belajar siswa belum mencapai target yaitu sebesar 73,82%. Oleh karena itu, perlu adanya perbaikan pada siklus I melalui refleksi untuk memperbaiki kekurangan pada pembelajaran dan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran siklus II.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II menggunakan materi yang berbeda namun masih dalam taraf kesukaran yang sama yaitu materi teknik membuat aplikasi neraca. Pada pelaksanaan siklus II materi yang dipilih merupakan materi yang masih berkaitan dengan materi pada siklus I karena merupakan satu siklus laporan keuangan. Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan tindakan siklus I namun disesuaikan dengan strategi untuk meningkatkan capaian indikator kinerja penelitian yang telah diidentifikasi dari tahap refleksi pada siklus I. Hasil observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat diketahui bahwa siswa mulai antusias mengikuti pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dengan siswa, dan siswa mulai berani menanggapi pertanyaan dari guru maupun siswa lain yang belum memahami materi. Selanjutnya, hasil tes prestasi pada siklus II yang telah dilakukan menunjukkan prestasi belajar akuntansi siswa meningkat yaitu jumlah siswa yang



tuntas belajar menjadi 30 siswa (96,7%). Dari segi motivasi belajar siswa, capaian rata-rata indikator motivasi belajar telah mencapai target yaitu 78,87%. Oleh karena hasil capaian dari rata-rata capaian indikator motivasi belajar siswa dan hasil tes prestasi belajar akuntansi siswa telah mencapai target kinerja penelitian maka pelaksanaan tindakan hanya sampai pada siklus II.

Hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II yang telah dilakukan dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa melalui implementasi pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6*. Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II (Sumber: Data primer yang diolah, 2016)

Berdasarkan Gambar 1., dapat diketahui bahwa motivasi belajar siswa telah meningkat. Rata-rata capaian

indikator pada saat pratindakan yaitu 57,50%, meningkat pada siklus I menjadi 73,82%, dan pada siklus II mencapai 78,55%. Hasil ini menunjukkan bahwa rata-rata capaian indikator motivasi belajar telah mencapai target yaitu sebesar 75%. Adapun indikator yang digunakan untuk mengukur tingkat motivasi belajar siswa menggunakan indikator menurut teori Uno (2007:23), yaitu: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan belajar, (3) harapan dan cita-cita masa depan, (4) penghargaan atas diri, (5) kegiatan belajar yang menarik, dan (6) lingkungan belajar yang kondusif.

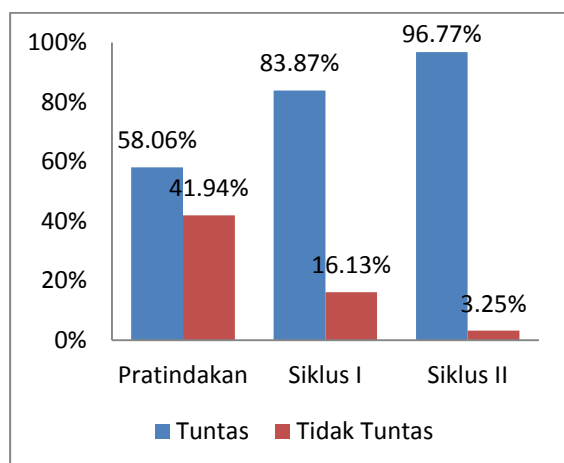
Indikator hasrat dan keinginan berhasil dari pratindakan sebesar 57,42%, siklus I 75,48%, dan siklus II meningkat menjadi 78,23%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa lebih senang dalam mempelajari akuntansi dan mengerjakan soal meskipun sulit. Dapat dilihat bahwa indikator hasrat dan keinginan berhasil telah meningkat melalui implementasi pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6*. Indikator dorongan dan kebutuhan belajar pratindakan sebesar 60,16%, siklus I 75%, dan pada siklus II mencapai 76,77%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa lebih terdorong untuk mempelajari akuntansi dan mempelajari kembali materi yang diajarkan guru sehingga indikator dorongan dan kebutuhan belajar meningkat

melalui implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6*. Indikator harapan dan cita-cita masa depan pada saat pratindakan sebesar 60,48, meningkat menjadi 75,32% pada siklus I, dan pada akhirnya mencapai 78,06% pada siklus II. Dapat dilihat bahwa indikator harapan dan cita-cita masa depan meningkat melalui implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6* dikarenakan siswa mulai giat dalam belajar dan memperhatikan penjelasan guru saat proses pembelajaran.

Indikator penghargaan atas diri sebesar 56,61% pada pratindakan, 71,40% pada siklus I, dan mencapai 80,22% pada siklus II. Dapat dilihat bahwa indikator penghargaan atas diri meningkat melalui implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6*. Capaian indikator penghargaan atas diri kurang lebih sebesar 9% dan merupakan capaian terbesar dari indikator yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi belajar karena telah mendapat penghargaan dalam proses belajar, seperti saat pemberian nilai dan *reward* saat diskusi kelompok. Indikator kegiatan belajar menarik pratindakan sebesar 56,13%, mencapai 75,16% pada siklus I, dan akhirnya mencapai 80,81% pada siklus II. Dapat dilihat bahwa indikator kegiatan belajar menarik meningkat melalui implementasi pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6* yang terlihat dari siswa antusias dalam

belajar dan penjelasan guru menarik bagi siswa. Indikator yang terakhir yaitu lingkungan belajar yang kondusif pada saat pratindakan sebesar 54,19%, siklus I sebesar 70,54%, dan siklus II mencapai 77,20%. Dapat dilihat bahwa siswa semakin tenang, fokus, dan berkonsentrasi saat belajar sehingga lingkungan belajar menjadi kondusif melalui pembelajaran *CTL* berbantu *adobe flash CS6*.

Hasil tes prestasi belajar mengalami peningkatan yaitu pada data pratindakan jumlah ketuntasan siswa sebanyak 18 siswa (58,06%), jumlah ini meningkat menjadi 26 siswa pada siklus I atau sebesar 83,87%, dan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas belajar mencapai 30 siswa atau sebesar 96,77%. Dari data tersebut dapat dikatakan terdapat peningkatan prestasi belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah tahun 2016. Capaian prestasi belajar akuntansi siswa yang ditargetkan adalah sebesar 75% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Adapun ketuntasan belajar siswa secara lebih jelas dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Ketuntasan Prestasi Belajar Akuntansi Siswa Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan hasil tindakan antar siklus dalam implementasi pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6* yang telah mengalami perbaikan dari siklus I ke siklus II maka dapat diketahui bahwa implementasi pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6* ternyata dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa. Perpaduan antara model pembelajaran dan media yang digunakan dapat menguatkan pemahaman siswa, memudahkan siswa menemukan makna dari materi yang diajarkan dengan cara mengaitkan materi dan kehidupan nyata, serta memberikan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa lebih mudah memahami konsep pelajaran dengan baik. Hal ini mendukung teori yang dikemukakan Amri, S & Ahmadi, L. K (2010) bahwa CTL merupakan konsep

belajar yang membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya secara teoretis dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian yang telah dilakukan oleh Wiyana (2013) yang memberikan simpulan bahwa pembelajaran CTL dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Media pembelajaran berupa aplikasi *adobe flash CS6* yang digunakan juga mendukung pendapat Bustomi (2013) bahwa *adobe flash CS6* layak digunakan sebagai media pembelajaran interaktif. Penggunaan *adobe flash CS6* ini mendukung teori Kusantanti, dkk. (2014) multimedia pembelajaran interaktif dengan bantuan perangkat lunak *adobe flashCS6* yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar siswa, membantu siswa menumbuhkan kreativitas belajar sehingga berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

## SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diuraikan berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan adalah (1) implementasi

pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6* ternyata dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah tahun 2016. Hal ini dapat dilihat dalam rata-rata capaian indikator motivasi belajar siswa pada saat pratindakan dan setelah tindakan siklus I hingga siklus II. Capaian rata-rata indikator motivasi belajar siswa pada saat pratindakan yaitu 57,50%, siklus I 73,82%, dan siklus II 78,55%. Rata-rata indikator motivasi belajar ini telah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan sebelumnya yaitu minimal sebesar 75%.

(2) Implementasi pembelajaran CTL berbantu *adobe flash CS6* ternyata dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi siswa kelas X Akuntansi 2 SMK Negeri 1 Ashilah tahun 2016. Prestasi belajar akuntansi siswa yang dinilai adalah prestasi belajar kognitif atau aspek pengetahuan. Prestasi belajar akuntansi siswa siklus I sebesar 83,87% meningkat menjadi 96,77% pada siklus II, indikator capaian prestasi belajar akuntansi siswa telah terpenuhi yaitu minimal 75% dari ketuntasan belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan, maka dapat diajukan beberapa saran dalam upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar akuntansi siswa. Saran bagi guru yaitu sebagai bahan pertimbangan guru dapat menerapkan pembelajaran CTL berbantu *adobe flash*

*CS6* dengan langkah-langkah: (a) konstruktivisme, yaitu dengan cara guru membangun kesiapan diri siswa untuk turut aktif dalam proses pembelajaran agar pembelajaran berjalan kondusif, (b) inkuiri, inkuiri adalah bagian inti dari kegiatan pembelajaran kontekstual. Guru merancang kegiatan yang merujuk pada kegiatan yang menemukan makna dari materi yang diajarkan, (c) bertanya, guru mengajukan pertanyaan terhadap materi yang telah dibahas serta memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya, mengajukan pendapat, dan menjawab pertanyaan, (d) masyarakat belajar, guru membentuk kelompok diskusi untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan mengarahkan siswa untuk menyelesaikan masalah dengan kerja sama serta memberikan arahan apabila siswa mengalami kesulitan, (e) pemodelan, guru menghadirkan model dalam pembelajaran untuk menguatkan materi yang telah disampaikan, (f) refleksi, guru memberi arahan siswa untuk menyimpulkan materi yang telah diajarkan, dan (g) *authentic assessment*, guru memberikan penilaian kepada siswa baik penilaian individu maupun kelompok diskusi.

Saran bagi siswa yaitu siswa hendaknya dapat memberikan tanggapan yang baik terhadap guru saat pembelajaran sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan kondusif. Saran bagi rekan

sejawat yaitu hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan penelitian selanjutnya dengan mengaitkan aspek-aspek yang belum diungkapkan dan dikembangkan, serta dianalisis kembali perangkat pembelajaran yang telah dibuat untuk disesuaikan penggunaannya dengan kondisi kelas yang diteliti.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, Pembimbing II, jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, dan seluruh pihak yang telah membantu dan memberikan arahan dalam penyelesaian artikel ilmiah ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S & Ahmadi, L. K (2010). *Proses Pembelajaran Inovatif dan Kreatif Dalam Kelas*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Bustomi, A.Y. (2013). Aplikasi Pembelajaran Panca Indra pada Manusia Berbasis Android. *Jurnal Tematika*, 6 (1).
- Haryawan, A. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran *Adobe Flash CS6* untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Pemrograman Bahasa Rakitan di Politama Surakarta. *Politeknosa Ins*, XIII (1), 61-72.

Hasrudin, Yusuf, N., & Rezeqi, S. (2015). Application of Contextual Learning to Improve Critical Thinking Ability of Students in Biology Teaching and Learning Strategies Class. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 11 (3), 109-116.

Johson, E. B. (2009). *Contextual Teaching Learning*. Terj. Chaedar, Alwasilah. Bandung: MLC.

Kusatanti, Marlina, & Wiana, W. (2014). Evaluasi Multimedia Interaktif Berbasis Animasi pada Pembelajaran Teknologi Animasi pada Pembelajaran Teknologi Desain Busana. *Invotec*, X (1), 35-46.

Kusmawati, R.D., Hamidi, N., & Santoso, S. (2015). Perbedaan Prestasi Belajar antara Metode TPS dan TSTS pada Pembelajaran Pengantar Akuntansi dan Keuangan. *Jurnal "Tata Arta" UNS* 1(1), 147-159.

Kusumadjati, A., Supriyati, Y., & Handjoko., P. (2015). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Fisika Berbasis Animasi *Flash* pada Materi Dinamika Rotasi di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (e-Journal) SNF2015*, IV Hlm 11-14. Universitas Negeri Jakarta. Diperoleh pada 12 Maret 2016, dari [www.snf-unj.ac.id/index.php](http://www.snf-unj.ac.id/index.php).

Marlina, Pipin, & Suciati. (2011). Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)* pada perkuliahan Dasar Tata Rias (Tata Kecantikan Wajah dan Rambut) untuk Meningkatkan

- Kreativitas Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan* 12 (1), 13-23.
- Madcom. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 untuk pemula*. Yogyakarta: Andi.
- Priyanto, S., Pribadi, P., & Hamdi, A. (2014). Game Edukasi “*Matching Three*” untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Telematika*, 7 (2), 32-51.
- Rahmawati, R., Sudiyanto, Sumaryati, S. (2015). Keefektifan Penerapan *E-Learning Quipper School* pada Pembelajaran Akuntansi di SMA Negeri 2 Surakarta. *Jurnal “Tata Arta” UNS*, 1(1), 1-12.
- Silalahi, R. (2011). Kontribusi Model Pembelajaran Kontekstual Tipe Inkuiri dalam Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. *Edisi Khusus*, (2), 134-143.
- Suparman. (2013). The Effect of Contextual Teaching and Learning Approach and Achievement Motivation upon Students’ Writing Competency for Tenth Grade Students of SMAN 1 Keruak in the Academic Year 2012-2013. *E-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*, Vol. 1. Diperoleh pada 21 Januari 2016, dari [pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jpbi/article/.../874](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jpbi/article/.../874).
- Triningsih, S., Octa, S., & Yuniarsa. 2014. *Writing Skills Enhancement Using the Contextual Teaching and Learning (CTL) Approach in Jayapura*. *International Journal of Business, Economic and Law*, 5 (2), 19-21.
- Uno, H.B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuni G.T, Sudiyanto, & Sukirman. (2015). Penerapan Model Kontekstual Menggunakan Media *Word Square* pada Pembelajaran Akuntansi di SMK Karanganyar. *Jurnal “Tata Arta” UNS*, 1 (2), 160-170.
- Wiyana, D., Santyasa, I.W, & Raksana, R. (2013). Penerapan Pembelajaran Kontekstual Berbantuan Video untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menulis Narasi Siswa Kelas VII5 SMP Negeri 3 Banjar Tahun 2012/2013. *E-journal Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Vol.3, Diperoleh pada 24 November 2015, dari [pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal\\_tp/article/.../516](http://pasca.undiksha.ac.id/e-journal/index.php/jurnal_tp/article/.../516).

## **PENGESAHAN**

Artikel ini telah dibaca dan direkomendasikan oleh pembimbing I dan pembimbing II.

Surakarta, 9 Juni 2016

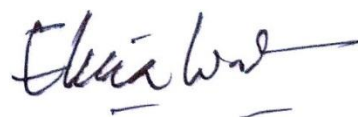
**Pembimbing I**



**Prof. Dr. Siswandari, M.Stats**

**NIP. 195902011985032002**

**Pembimbing II**



**Elvia Ivada, S.E, M.Si, Ak**

**NIP. 197407282008122001**